

LOS OBJETOS EN EL ENTORNO DIGITAL: UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA AL DISEÑO FUNCIONAL DE LAS INTERFACES DE EXPLORACION EN LA COMUNICACION INTERACTIVA.

Presentado por: D. Francisco de Zulueta Dorado

RESUMEN

La presente investigación pretende abordar, desde el punto de vista teórico, los aspectos funcionales del diseño de las interfaces informáticas de exploración y su incidencia en los procesos de la comunicación humana.

Para ello se ha considerado la interfaz como un dispositivo técnico que conecta física y psicológicamente a las personas con las «máquinas de comunicar» en el desempeño de una tarea. Pero al mismo tiempo como un espacio simbólicamente construido en el que los objetos interaccionan entre sí a diferentes niveles de significación. Visto de este modo, el diseño de una interfaz de exploración nos presentará dos realidades aparentemente distintas: por un lado, la que pretende el diseño de un dispositivo técnico eficiente con el que poder acceder, navegar y controlar un sistema de información; por el otro lado, la del diseño de un espacio formalmente representado por objetos semióticos cuya organización determinará el flujo y el sentido de una experiencia comunicativa. En ambos casos, las equivalencias funcionales de los objetos allí representados pondrán en cuestión tanto las tradicionales delimitaciones del diseño visual como las del propio diseño técnico de producción. Por eso, en nuestra investigación será prioritario distinguir cualquier descripción hecha sobre lo que es propio del sistema y constitutivo de su fenomenología, es decir, lo que pertenece a nuestra interacción con él, con las entidades representadas, y con el contexto en el que se utiliza.

Estas cuestiones serán analizadas de modo interdisciplinar y bajo un planteamiento holístico del problema con el propósito de confrontar y valorar diferentes enfoques conceptuales del diseño. El documento se ha estructurado en cuatro partes. La primera nos sitúa ante el objeto y su función en el contexto de los sistemas que desde el punto de vista filosófico describen nuestro entorno natural y tecnológico. La segunda se centra en las tecnologías informáticas, trazan-

do una línea de acontecimientos históricos con la que se pretende describir las motivaciones que llevaron a tan importantes científicos a inventar los conceptos y técnicas que hicieron posible que las computadoras se convirtieran en auténticas «máquinas de comunicar». En la tercera se tratan los aspectos generales de la comunicación y los dispositivos tecnológicos y culturales que nos permiten adquirir y transmitir conocimiento. La cuarta parte analiza, de un modo crítico, el diseño funcional de las interfaces, su sentido y su dominio.